ISSN: 2181-1385
Scientific Journal Impact Factor (SJIF) 2021: 5.723
DOI: 10.24412/2181-1385-2021-6-1189-1193

MULTIMEDIALI INTELLEKTUAL O‘YINLAR ORQALI BOLALARDA DASTURLASH KO`NIKMASINI RIVOJLANTIRISH

Muhayyo Mansurjon qizi Bahromova
Namangan davlat universiteti o’qituvchisi
muhayyo405@mail.ru

ANNOTATSIYA

Ushbu maqola axborotni to‘g‘ri qabul qilish va undan maqsadli foydalanish shuningdek, bolalarni eng zamonaviy soha ya’ni dasturchilikka yo`naltirishdek dolzarb muammoga bag‘ishlangan.

Kalit so’zlar: Multimedia, axborot, o`yin, mantiqiy fikrlash, dasturlash.

KIRISH

Axborot asri deya e’tirof etilayotgan bugungi kunda butun dunyo bilan hamnafas tarzda mamlakatimizda kompyuter va axborot texnologiyalari, telekommunikatsiya va ma’lumot uzatish tarmoqlari, internet xizmatlarini rivojlantirish, ularni dunyo standartlariga yetkazish va shu asosda axborotlashgan jamiyat sari jadal intilish maqsadida keng ko‘lamli chora tadbirlar va amaliy ishlar olib borilmoqda.

Dastlab, ayni zamonda qo`llanilayotgan ba`zi tushunchalarni atroflicha izohlasak. “Multimedia” medianing ko‘rinishlaridan biri, uning tarkibiy qismi bo‘lib, axborotni bir vaqtning o`zida matnli, ovozli, tasvirli, harakatli tasvirlovchi va ular o`rtasida interaktiv bog‘lanishni ta’minlovchi tizimdir.

Multimedia ikki xil ko‘rinishda bo‘ladi: chiziqli va nochiziqli.

Kino multimedianing chiziqli ko‘rinishiga misol bo‘ladi. Bu holda inson qabul qilayotgan va foydalanayotgan axborotiga hech qanday usul bilan o‘z ta’sirini o‘tkaza olmaydi.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA

Axborotni tasvirlashning nochiziqli usuli insonga multimedia shaklida ifodalangan axborotga qandaydir usul bilan bevosita ta’sir ko‘rsatish, unda ishtirok etish imkonini beradi. Insonning bunday jarayonda ishtirok etishi “interaktivlik” deb ham ataladi. Inson va kompyuter o‘rtasidagi o‘zaro munosabatning bunday usuli, ko‘pincha kompyuter o‘yinlarida to‘liq holda yuzaga chiqadi.

ISSN: 2181-1385
Scientific Journal Impact Factor (SJIF) 2021: 5.723
DOI: 10.24412/2181-1385-2021-6-1189-1193

Hozirgi kunda multimedia deyarli barcha sohada qo‘llanilmoqda. Masalan, reklamalarda, san’atda, ta’limda, ishlab chiqarishda, texnikada, tibbiyotda, biznesda, matematikada, ilmiy tadqiqotlarda, ko‘ngil ochar maqsadlarda va h.k.

Bugungi kunda axborotni qabul qilish, asosan, axborot-kommunikatsion texnologiya vositalari, ya’ni zamonaviy kompyuterlar, planshet va smartfonlar yordamida tarmoq orqali amalga oshirilmoqda.

Ma’lumki, axborot-kommunikatsion texnologiya bugungi kunda shu qadar jadal sur’atlarda rivojlanmoqda, uning imkoniyatlari shu qadar kengayib bormoqdaki, bu jarayon qiziquvchan, yangiliklarga o‘ch bo‘lgan o‘smirlar va yoshlarni o‘z domiga ayovsiz tortmoqda.

Albatta, axborot-kommunikatsion texnologiyaning jadal sur’atlarda rivojlanishi fan-texnikaning mislsiz taraqqiyoti, asrimizning buyuk mo‘jizasidir.

Biroq, bu rivojlanishning mevasi jamiyatimizning asosiy qatlami bo‘lgan yoshlarni o‘ziga qul qilib olayotgani, ular uchun hayotiy zarurat, extiyojga aylanib qolayotgani ota-onalar va pedagoglarni jiddiy havotirga solmoqda. Chunki ayni ta’lim oladigan, tarbiyalanadigan, ma’naviy yetuklikka erishadigan yoshda bo‘lgan bu yoshlarning aksariyati axborot-kommunikatsion texnologiya vositalaridan o‘z bilimlarini boyitish, dunyoqarashini kengaytirish, ma’naviyatini yuksaltirish maqsadida emas, balki ko‘ngil ochish, vaqtini chog‘ o‘tkazish maqsadidagina foydalanmoqdalar. Bunday ko‘ngilochar axborotlar sirasiga kompyuter o‘yinlari, kinolar, videoklip va videolavhalar va shu kabilarni kiritish mumkin.

MUXOKAMA VA NATIJALAR

Bugungi kunda bu kabi ko‘ngilochar vositalarga bolalar, o‘smirlar va yoshlarning qiziqishlari haddan ortiq ravishda kuchayib bormoqda. Hattoki, bu qiziqish endilikda dahshatli tus olmoqda. Bolalar ota-onalarining nazoratidan, cheklovlaridan chiqib, tushlik, o‘quv qurollari sotib olish va shu kabi kundalik xarajatlar uchun berilgan pullarini kompyuter o‘yinlari, kinolar va videolavhalar uchun sarflamoqdalar. Ular virtual olamga shu qadar singib ketadilarki, charchaganlarini, ochiqqanlarini, uyqulari kelganini, ota-onalari, o‘qituvchilari havotir olayotganini, qidirayotganini his qilmaydilar. Ya’ni ular shu ko‘ngilochar vositalar uchun sarflayotgan vaqtlari miqdorini, maktabdagi yoki oiladagi mas’uliyatlarini unutib qo‘ymoqdalar. Game klublarda, Internet kafelarda, kompyuter yoki telefon qarshisida bir necha soatlab qolib ketmoqdalar. Xattoki, bolalarning kompyuter xonalarida tuni bilan qolib ketish hollari ham uchramoqda.

ISSN: 2181-1385
Scientific Journal Impact Factor (SJIF) 2021: 5.723
DOI: 10.24412/2181-1385-2021-6-1189-1193

Bu holat, albatta, avvalo ularning sog‘lig‘iga, qolaversa, tarbiyasiga, ma’naviyati va mafkurasiga va demak, jamiyatimiz kelajagiga jiddiy raxna solyapti. Shuning uchun ham bu holat ota-onalar va murabbiylar oldidagi dolzarb muammoga aylandi.

Tabiiy savol tug‘iladi: nima uchun bolalar, yoshlar kompyuter o‘yinlariga, ko‘ngilochar vositalarga bu qadar mukkasidan ketmoqda? Buning sababi ota-onalar yoki o‘qituvchi-murabbiylar tomonidan nazoratning sustligimi yoki bolalarda bo‘sh vaqtning shu qadar ko‘pligimi? Yo‘q! Bizningcha, buning sababi bu kabi ko‘ngilochar vositalarning bolalarni qiziqtira olganligida, ularni o‘ziga jalb qila olganligida. O’yinlar inson ruhiyatiga shu qadar ta’sir qiladiki, nafaqat bolalar, balki kattalarni ham o‘ziga jalb etib, o‘ynashga “majbur” qiladi.

Xalqimizda “Achchiqni achchiq kesadi”, “Har yomonning bir yaxshisi bor” kabi naqllar bor. Yoshlarning gadjetlarning ta’siridan chiqarishning iloji yo‘q ekan, biz mutaxassislar ulardagi bu qiziqishdan foydalangan holda ko‘ngilochar axborotlarni ta’lim-tarbiyaga yo‘naltirib, ularga milliylik ruhini berishimiz va shu orqali yoshlardagi kompyuter o‘yinlariga, kinolar va videolavhalarga bo‘lgan qiziqish va intilishni jilovlashga, maqsadga yo‘naltirishga erishishimiz mumkin.

Albatta, bu jarayon osonlikcha amalga oshadigan va tezlik bilan o‘z samarasini ko‘rsatadigan jarayon emas. Bu mutaxassislardan jiddiy tayyorgarlikni, izlanish va iqtidorni talab qiladi, yoshlarni esa bunday milliy medialarni qabul qilishga va ulardan foydalanishga o‘rgatishimiz, ularni bunga psixologik jixatdan tayyorlashimiz, ularda qanday axborotlarni qabul qilish va bu axborotlardan qanday maqsadlarda foydalanish bo‘yicha immunitet hosil qilishimiz kerak bo‘ladi.

Buning uchun avval boshdan, ya’ni mumkin qadar ertaroq, bolalar gadjetlardan axborot qabul qilishni boshlagan davrlaridan boshlash kerak bo‘ladi.

AQShdagi bir guruh olimlar tadqiqotlar o‘tkazib, bugungi kunda bolalar 3 oyligidan boshlab gadjetlardan bemalol foydalana olayotganliklarini, ya’ni ular buni gapirish va yurishni o‘rganishdan avvalroq o‘rganayotganlarini aniqladilar.

Demak, psixologik ta’sir darajasi hozirgi kompyuter o‘yinlaridan kam bo‘lmagan shunday milliy o‘yinlar yaratish kerak-ki, bolalar asta-sekin u o‘yinlarni emas, faqatgina milliy o‘yinlarimizni o‘ynasin va oqibatda o‘zi sezmagan holda mantiqiy bilimlarni ham egallasin. Mantiqiy tafakkurning ortishi natijasida dastur tuzishga bo`lgan layoqatning hosil bo`lishi kelib chiqadi. Dasturlash nisbatan murakkab va ko`p mehnat talab qiluvchi soha bo`lganligi uchun ham uni o`rganish qiyindek tuyulishi mumkin. Lekin sohaning qiyinligini sezdirmagan holda, bolaga o`yin orqali dasturlash elementlari o`rgatib borilsa, asta-sekin cho`qqiga chiqib

ISSN: 2181-1385
Scientific Journal Impact Factor (SJIF) 2021: 5.723
DOI: 10.24412/2181-1385-2021-6-1189-1193

qolganini sezmay ham qoladi. Qolaversa, bolalarda mediaga bo`lgan qiziqish keskin yuqori.

XULOSA

Albatta, bugungi kunda bu maqsadda yaratilgan ko‘plab kompyuter dasturlari, elektron o‘quv adabiyotlar mavjud. Ular, asosan, o‘quv mashg‘ulotlarida, dars vaqtida foydalanishga mo‘ljallangan. Lekin o‘yinlarning asosi mustaqil ta’limdan iborat bo`lishi kerak, ya’ni o‘yinlardan nafaqat mashg‘ulotlar vaqtida, balki bo‘sh vaqtlarida, oilada foydalanish mumkin bo`lsin. Ikkinchi tomondan, yuqorida keltirilgan muammo qanchalik dolzarbligi inobatga olinsa, bu kabi multimedia dasturlari har qancha yaratilsa, ularning xilma-xilligi ta’minlanib, samarasi ham ortadi.

REFERENCES

1. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. - СПб.: "Детство-Пресс", 2002 г.
2. M. Bahromova “Bolalarni dasturlashga bo`lgan layoqatini aniqlash” Namangan Davlat Universiteti ilmiy axborotnomasi. 2021-yil 1-son. B. 303-307
3. Kuzmanova, G. B., Kuzmanova, N. N. (2021). Umumiy o’rta ta’lim maktab matematika darslarida o’rganiladigan konsentratsiyaga va aralashmaga doir matnli masalalarni yechishni ba’zi tadbiqlari. Ekonomika i sotsium, 5(84).
4. Kuzmanova, G. B. (2021). Umumiy o’rta ta’lim maktablari matematika darslarida matnli masalalarni o’rgatishda innovatsion klaster usulining ahamiyati. Ekonomika i sotsium, 4(83).
5. Kuzmanova, G. B. (2021). Umumiy o’rta ta'lim maktablarida matnli masalalarning ta'limiy ahamiyati. Academic research in educational sciences, 2(3), 1154-1159.
6. Samaridin Barakayevich Qorayev, Marjan Smatillayevna Janbayeva. (2021). Boshlang'ich sinf o'qish darslarida sinfdan tashqari ishlarni tashkil etish. Academic research in educational sciences, 2(4).
7. Samaridin Barakayevich Qorayev, Sarvinoz Baxtiyorovna Allayorova. (2021). Boshlang'ich sinf o'quvchilarini pirls xalqaro baholash dasturi tizimiga tayyorlash jarayonini takomillashtirish masalalari. Academic research in educational sciences, 2(2).

ISSN: 2181-1385
Scientific Journal Impact Factor (SJIF) 2021: 5.723
DOI: 10.24412/2181-1385-2021-6-1189-1193

8. Қораев, С. Б. (2018). Умумий ўрта таълим муассасаларида ўқув-ишлаб чиқариш мажмуаларини ташкил этишнинг долзарблиги. Таълим, фан ва инновация 4, 28-31.
9. M. Tilakova, S. Qoraev. (2020). Recommendations for students'creative ability development. Academic Research in Educational Sciences, 1(4), 184-189.
10. Otojonova, N. B. (2021). Cluster method in organizing mathematics lessons. Scientific progress, 2(2), 64-66.
11. Begaliyev, J. U., Otojonova, N. B., Tadjibaev, I. U. (2021). The role of physics in the teaching of exact and natural sciences. Academic Research in Educational Sciences, 2(5), 42-57
12. Абдусаминова, Г. К., Отожонова, Н. Б., Тиллабоев, К. Т. (2020). Параметр анизотропии скоростей для избранных систем шаровых скоплений. Научно-практические исследования, 8(1), 4-5.
13. Otajonova N. B. (2021). Application of integrals in exact sciences, Pedagogy & Psychology Theory and Practice, 2(34), pp.20-23
14. Жабборова, О., Ташпулатова, Д. (2021). Бошланғич синф ўқитувчиларининг малака талаблари. Ekonomika i sotsium, 5(84).
15. Каримжонов, А., Жабборова, О. (2021). Ян Амос Коменскийнинг таълим-тарбияга оид қарашлари. Ekonomika i sotsium, 5(84).
16. Жабборова, О. М., Ахмедова, Н. Ш. (2021). Бошланғич синф ўқувчиларини миллий ғоя асосида тарбиялаш омиллари. Ekonomika i sotsium, 4(83).